

™

TEKKEN 3

PlayStation® Classic

HISTOIRE

Un jour, quinze ans après le deuxième King of Iron Fist Tournament, un communiqué fut envoyé à Heihachi Mishima, dirigeant de l'empire financier Mishima. Ce rapport expliquait que ses "Tekken Forces" avaient été anéanties lors d'un affrontement contre un être mystérieux nommé "Ogre".

Peu après, des pratiquants d'arts martiaux du monde entier se mirent à disparaître.

Alors qu'Heihachi se préoccupait des combattants disparus et d'Ogre, un jeune homme se présenta à lui. Il se nommait Jin Kazama et disait être le fils de Kazuya Mishima, qu'Heihachi avait tué de ses propres mains lors du tournoi précédent. Plus étonnant encore, Jin lui révéla que sa mère, Jun Kazama, avait disparu après avoir été attaquée par Ogre.

Ces événements convainquirent Heihachi qu'Ogre puisait son énergie dans l'âme des maîtres d'arts martiaux disparus. Il décida alors de s'approprier ce pouvoir, pensant qu'il pourrait apporter une puissance immense à l'empire Mishima.

Heihachi commença donc à enseigner l'art du karaté offensif style Mishima à Jin. Poussé par sa soif de vengeance contre la bête qui avait tué sa mère, le jeune homme renforça sa discipline et ses capacités comme de l'acier grâce à cet entraînement intensif.

Quatre ans se sont écoulés depuis, et Heihachi reconnaît que Jin est devenu un combattant au talent impressionnant.

Il annonce à présent l'organisation du troisième King of Iron Fist Tournament, auquel participera Jin pour attirer Ogre.

L'ÉCRAN DE JEU

JAUGE DE SANTÉ
Représente les dégâts subis par les personnages. Videz entièrement celle de l'adversaire pour gagner.

VICTOIRES CONSÉCUTIVES
Indique le nombre de combats que vous avez remportés d'affilée.

TEMPS DE JEU
Indique le temps qui s'est écoulé depuis que vous avez commencé à jouer.

NOMBRE DE MANCHES
Remportez le nombre de manches prédéterminé pour gagner le match.

CHRONO
Si le chrono arrive à zéro, le combat prend fin et le joueur ayant le plus de santé remporte la victoire.

LE MENU PAUSE
Appuyez sur la touche START en jouant aux modes Arcade, VS ou Team Battle (Combat en équipe) pour ouvrir le menu Pause.

CANCEL (ANNULER)	Fermez le menu pause et reprenez le combat.
COMMAND (COMMANDES)	Affichez la liste des commandes du personnage que vous utilisez. Appuyez sur n'importe quelle touche pour retourner au menu Pause.
RESET (QUITTER)	Arrêtez la partie en cours et retournez à l'écran titre.

LES RÈGLES

MATCHS

Lorsqu'un personnage reçoit un coup, il perd une partie de sa santé. Si vous attaquez un adversaire jusqu'à ce que sa jauge de santé soit vide, vous remportez la manche. Vous pouvez aussi gagner certains combats en marquant un certain nombre de points par manche.

LIMITE DE TEMPS

Chaque manche a une durée limitée. Une fois que le temps imparti est écoulé, l'indication "Time Up" apparaît à l'écran et la victoire revient au joueur qui a le plus de santé. Par défaut, la limite de temps est de 40 secondes. Vous pouvez la régler dans le menu des options.

ÉGALITÉ

En cas de double KO ou si la santé des deux joueurs est au même niveau à la fin du temps imparti, le match se termine par une égalité. Dans ces cas-là, les deux joueurs gagnent des points.

CONTINUER

En mode Arcade solo, la partie se termine lorsque vous perdez, mais vous pouvez appuyer sur START à l'écran "Continue" pour recommencer le niveau.

DÉMARRAGE

SÉLECTION DU MODE

Appuyez sur la touche START à l'écran titre pour accéder au menu de sélection du mode. Utilisez les touches directionnelles pour choisir le mode auquel vous voulez jouer, puis appuyez sur START pour confirmer.

ARCADE MODE

Un joueur contre l'ordinateur. Battez tous les adversaires que le jeu vous oppose pour gagner. En cas de défaite, vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez.

Un deuxième joueur peut vous rejoindre en appuyant sur la touche START de sa manette. Le mode Arcade prendra fin et laissera place au mode VS.

VS MODE

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter. Après avoir sélectionné votre personnage, vous pouvez régler sa force pour vous donner un handicap. À l'issue du match, vous retournerez à l'écran de sélection du personnage, où les résultats seront également affichés.

TEAM BATTLE MODE (COMBAT EN ÉQUIPE)

Ce mode de combat permet de former des équipes. Pour gagner, vous devez battre tous les adversaires de l'équipe adverse. Commencez par choisir le nombre d'équipiers et les personnages à utiliser. À l'écran de sélection des personnages, un deuxième joueur peut appuyer sur la touche START de sa manette pour rejoindre la partie.

SURVIVAL MODE (SURVIE)

Essayez de battre un maximum d'adversaires contrôlés par l'ordinateur avant que votre jauge de santé soit vide. Chaque combat compte comme une manche. La partie prend fin lorsque votre jauge de santé est complètement vide. Chaque fois que vous battez un adversaire, vous récupérez un peu de santé. Vous ne pouvez pas régler la difficulté, la limite de temps ni le nombre de manches. Ce mode ne permet pas non plus qu'un deuxième joueur vous rejoigne.

TIME ATTACK MODE (CONTRE LA MONTRE)
Essayez de terminer tous les niveaux du jeu le plus rapidement possible. Vous ne pouvez pas régler la difficulté, la limite de temps ni le nombre de manches.

TEKKEN FORCE MODE
Dans ce mode, vous affrontez la “Tekken Force” en traversant différentes zones. Progressez en éliminant tous les adversaires qui vous attaquent et battez le boss pour passer à la manche suivante.

PRACTICE MODE (ENTRAÎNEMENT)
Ce mode vous permet de perfectionner vos techniques de combat avec n’importe quel personnage, contre l’adversaire de votre choix. Exercez-vous à réaliser des coups spéciaux et apprenez à lancer vos attaques au moment idéal.

OPTION MODE (OPTIONS)
Ce menu vous permet de régler les paramètres du jeu.

CHARACTER SELECTION (SÉLECTION DU PERSONNAGE)
Appuyez sur UP, DOWN, LEFT ou RIGHT pour sélectionner un personnage, puis confirmez en appuyant sur la touche SQUARE pour choisir le costume de joueur 1. Vous pouvez également appuyer sur la touche CROSS pour confirmer la sélection en choisissant le costume de joueur 2.

GAME OPTION (OPTIONS DE JEU)
Modifiez le niveau de difficulté et les règles des combats. Sélectionnez “EXIT” (quitter) pour valider vos réglages.

KEY CONFIGURATION (CONFIGURATION DES TOUCHES)
Maintenez la touche que vous voulez configurer pour afficher la liste des commandes, puis utilisez les touches UP, DOWN, LEFT ou RIGHT pour modifier le paramètre. Sélectionnez “DEFAULT” (par défaut) pour rétablir les paramètres d’origine. Sélectionnez “EXIT” (quitter) pour valider vos réglages.

RECORDS (STATISTIQUES)
Appuyez sur les touches UP, DOWN, LEFT ou RIGHT pour afficher vos statistiques de combat.

COMMANDES DES MENUS

Appuyez sur les touches UP, DOWN, LEFT et RIGHT pour sélectionner les options des menus.

Appuyez sur la touche START pour commencer un combat, et rappuyez sur la touche START pendant le combat pour mettre le jeu en pause.

Appuyez simultanément sur la touche SELECT et sur la touche START pour retourner à l’écran titre.

COMMANDES DE COMBAT PRINCIPALES

Les commandes présentées ici s’appliquent aux personnages tournés vers la droite. Inversez-les si votre personnage est tourné vers la gauche.

Avancer	➡
Reculer	⬅
S’accroupir	⬇
Avancer accroupi	⬊
Reculer accroupi	⬋

Sauter	⬆
Sauter vers l’avant	⬈
Sauter vers l’arrière	⬉
Petit saut vers l’avant	⇗

Appuyez rapidement sur une touche directionnelle	⇒
Appuyez sur les touches indiquées les unes après les autres, par exemple :	“◎ ⊗”
Appuyez sur les touches indiquées en même temps, par exemple :	“◎ + ⊗”

PAS VERS L’AVANT OU L’ARRIÈRE

Avancez ⇒⇒ ou reculez ⇐⇐ rapidement.

Indispensable pour amorcer une attaque ou éviter un coup de l’adversaire.

COURIR



Rapprochez-vous rapidement d’un adversaire éloigné. Si vous percutez l’adversaire en courant, vous pourrez réaliser une charge offensive.

DÉPLACEMENT LATÉRAL



Utilisez cette commande plusieurs fois pour passer dans le dos de l’adversaire.

ATTAQUER

Coup de poing gauche	▣ (touche SQUARE)
Coup de pied gauche	⊗ (touche CROSS)

Coup de poing droit	△ (touche TRIANGLE)
Coup de pied droit	○ (touche CIRCLE)

Les touches SQUARE, CROSS, TRIANGLE et CIRCLE correspondent aux bras et aux jambes de votre personnage. Elles sont utilisées pour la plupart des coups; combinez-les de différentes manières avec les touches directionnelles pour réaliser des attaques plus variées.

TYPES D'ATTAQUES

Les attaques sont réparties en trois catégories en fonction de la partie du corps de l'adversaire que vous visez : hautes, mi-hauteur et basses. Il est essentiel de savoir utiliser la bonne attaque par rapport à la posture de l'adversaire pour remporter la victoire. Les techniques d'attaque varient selon les personnages, alors méfiez-vous!

Attaques hautes
Ces attaques touchent les adversaires debout, mais pas ceux qui sont accroupis. La cible peut les bloquer en se mettant en garde debout.

Attaques à mi-hauteur
Ces attaques touchent les adversaires debout et accroupis. La cible ne peut les bloquer qu'en se mettant en garde debout.

Attaques basses
Ces attaques touchent les adversaires debout et accroupis. La cible peut les bloquer en se mettant en garde accroupie ou les esquiver en sautant.

ATTAQUES EN COURANT

Tacle
Percutez l'adversaire après avoir fait au moins trois pas en courant. Vous le ferez tomber à la renverse et le plaquerez au sol en le frappant.

Plongeon ▢ + △
Après avoir fait au moins trois pas en courant, vous plongez vers l'adversaire en lui assénant un coup à mi-hauteur.

Coup de pied glissé ◯
Après avoir fait au moins trois pas en courant, vous glissez au sol et fauchez les jambes de l'adversaire. Si cette attaque est effectuée par Yoshimitsu ou King, elle devient une technique mortelle.

Tacle imparable
Percutez l'adversaire après avoir fait au moins quatre pas en courant pour effectuer un tacle qui ne peut pas être bloqué ni suivi d'une contre-attaque.

Super charge ▢ + △ + ✕ + ◯
Maintenez les quatre touches d'attaque en même temps pour augmenter temporairement la puissance de votre personnage. Vos attaques infligeront davantage de dégâts, même contre un adversaire en garde, mais vous serez sans défense.

GARDE

Garde debout ←
Protège des attaques hautes et à mi-hauteur, mais pas des attaques basses ni des projections.

Garde accroupie ↙
Protège des attaques basses, ainsi que de la plupart des attaques hautes et des projections, mais pas des attaques à mi-hauteur.

UKEMI (ROULADE RAPIDE)

Vers l'arrière-plan ◻ ou △ **Vers le premier plan ✕ ou ◯**

Effectuez un ukemi au bon moment pour récupérer et vous relever rapidement après avoir été projeté au sol. Cette technique permet de s'éloigner de l'adversaire en faisant une roulade vers l'arrière-plan ou le premier plan selon les touches utilisées. Comme le timing de l'ukemi est délicat, appuyez plusieurs fois sur les touches lorsque vous vous apprêtez à tomber. Attention, vous ne pouvez pas faire d'ukemi quand vous tombez face contre terre ou après certaines attaques ou projections.

PROJECTIONS

Projection de base ◻ + ✕ ou △ + ◯

En général, les projections s'effectuent après avoir saisi l'adversaire. Ces techniques vous mettent dans une position vulnérable, mais elles sont imparables et infligent d'importants dégâts.

Chaque personnage a trois projections en fonction de sa position par rapport à l'adversaire : projection avant, projection gauche/droite et projection arrière. Il n'est pas possible de projeter un adversaire accroupi ou au sol. Certains personnages ont également des projections spéciales.

ESQUIVES

Esquive de projection de base ◻ ou △

Si vous utilisez cette technique juste au moment où l'adversaire essaie de vous projeter, vous réussirez à lui échapper.

ADVERSAIRE À TERRE

Attaque au sol ⬆△

Sautez et laissez-vous tomber de tout votre poids sur l'adversaire pendant qu'il est à terre.

Piétinement

Courez sur l'adversaire après avoir fait au moins quatre pas pour le piétiner.

SE RELEVER

Se relever directement	⬆
Roulade vers l'avant	➡
Roulade vers l'arrière	⬅
Roulade sur le côté (en étant allongé)	□
Récupération rapide	△
Se relever en donnant un coup de pied bas	✕
Se relever en donnant un coup de pied à mi-hauteur	○
Coup de pied dans les chevilles (face contre terre, jambes tournées vers l'adversaire)	⬇ + ○

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES
JIN KAZAMA

Jin est le fils de Kazuya Mishima et de Jun Kazama. Il a suivi un entraînement intense avec son grand-père, Heihachi Mishima, dans le but de vaincre Ogre pour venger la mort de sa mère. Ce tournoi va lui permettre de mettre sa force à l'épreuve et d'affronter son destin.

Pays d'origine :	Japon
Style de combat :	Karaté offensif style Mishima avancé, autodéfense style Kazama (variante du style de combat de sa mère)
Âge :	19 ans
Taille :	1,80 m
Poids :	75 kg
Groupe sanguin :	AB
Profession :	Pratiquant d'arts martiaux
Hobby :	Promenades en forêt
Aime :	Les enseignements de sa mère
N'aime pas :	La tromperie

Demon Paw	⇨⇨△
1-2 Knee Kick	□△○
Tooth Fairy (en se déplaçant sur le côté)	△
3-Ring Circus	□ + ○△○

LING XIAOYU

Xiaoyu est une jeune fille de 16 ans qui adore les parcs d'attractions. Sa participation au tournoi est la première étape de son projet de construction d'un parc parfait en Chine.

Pays d'origine :	Chine
Style de combat :	Arts martiaux chinois basés sur le ba gua zhang et le pi gua quan
Âge :	16 ans
Taille :	1,57 m
Poids :	42 kg
Groupe sanguin :	A
Profession :	Lycéenne, gardienne de Panda
Hobbies :	Voyager et visiter des parcs d'attractions dans le monde entier
Aime :	Les beignets vapeur et raviolis chinois, les crevettes et le canard laqué
N'aime pas :	Les profs de maths

Art of Phoenix	⇓□ + △ ou ⬇□ + △
Hydrangea (double éventail vers l'avant)	⇑□ + △△
Front Layout	⇒➡⊗ + ◎
Rain Dance	⇐⊗ + ◎
Mistrust (en tournant le dos à l'adversaire)	◎

HWOARANG

Hwoarang a décidé de participer au tournoi après qu’Ogre a attaqué Baek, son mentor qu’il respecte énormément. Il veut se racheter en faisant payer Ogre et en battant Jin Kazama, contre lequel il a déjà essuyé une défaite.

Pays d’origine :	Corée
Style de combat :	Taekwondo
Âge :	19 ans
Taille :	1,81 m
Poids :	68 kg
Groupe sanguin :	O
Profession :	Chef d’une bande de voyous
Hobby :	Yachting
Aime :	Le rock, les combats de rue et les disputes
N’aime pas :	Le karaté offensif style Mishima, Jin Kazama

Bird Hunter	⇩◎◎
Flying Eagle (en posture gauche)	⊗◎
Crippler	⇙◎
Motion Switch	⊗ + ◎
Hunting Hawk	⇗⊗◎⊗

EDDY GORDO

Fils d’un riche industriel brésilien, Eddy cherche à se venger de “l’Organisation” qui l’a envoyé en prison après avoir tué son père. Il participe au tournoi dans le but de prendre le contrôle de l’empire financier Mishima et de mettre ses ressources à profit pour lutter contre l’Organisation.

Pays d’origine :	Brésil
Style de combat :	Capoeira
Âge :	27 ans
Taille :	1,88 m
Poids :	75 kg
Groupe sanguin :	B
Profession :	Aucune
Hobby :	Formation aux fonctions de dirigeant
Aime :	La puissance
N’aime pas :	La faiblesse

Satellite Moon	○✕
Barbed Wire (Rainmaker)	⇙○
Boomerang	⇒➡✕ + ○
Handstand	⇒□ + △
Handstand to Helicopter (pendant un Handstand)	○

FOREST LAW

Forest est le fier fils de Marshall Law. C’est Paul qui a insisté pour qu’il participe au tournoi, mais il considère maintenant cette épreuve comme l’occasion idéale de prouver sa force aussi bien à son père qu’à lui-même.

Pays d’origine :	États-Unis
Style de combat :	Arts martiaux
Âge :	25 ans
Taille :	1,77 m
Poids :	66 kg
Groupe sanguin :	B
Profession :	Deuxième maître du Marshall Dojo (peut-être)
Hobby :	Shopping
Aime :	Les cartes de crédit (il a payé les frais de participation de Paul)
N’aime pas :	Monter à l’arrière d’une moto (Paul lui fait peur quand il conduit)

Poison Arrow	⇒ △ □
Junkyard Kick	⇐ △ ✕ ○
Dragon Storm	⇐ □ △ □
Frogman	⇓ ✕ + ○
Dragon’s Tail	⇙ ○

PAUL PHOENIX

Paul Phoenix est un combattant admiré par les enfants du monde entier. Après avoir laissé la victoire lui échapper lors du tournoi précédent, il a repris son entraînement de plus belle et compte bien gagner cette fois-ci. Malgré son âge, il n’a aucune faiblesse!

Pays d’origine :	États-Unis
Style de combat :	Style hybride basé sur le judo
Âge :	46 ans
Taille :	1,87 m
Poids :	81 kg
Groupe sanguin :	O
Profession :	Aucune. Il continue à s’entraîner dans le but de devenir le plus grand combattant de l’univers.
Hobby :	Motos
Aime :	La pizza et l’odeur de l’essence
N’aime pas :	Les routes japonaises (il s’est retrouvé coincé dans un énorme embouteillage lors du tournoi précédent)

Hammer of the Gods	⇒■ + ▲
Shoulder Tackle	⇒■ + ○
Phoenix Smasher	⇓↘⇒▲

LEI WULONG

Lei est un inspecteur de police rusé qui a résolu de nombreux crimes internationaux. Il participe au tournoi pour enquêter sur la disparition des maîtres d'arts martiaux.

Pays d'origine :	Chine
Style de combat :	Arts martiaux chinois aux cinq formes
Âge :	45 ans
Taille :	1,75 m
Poids :	65 kg
Groupe sanguin :	A
Profession :	Policier
Hobbies :	Le cinéma et la sieste
Aime :	Les appareils électroniques
N'aime pas :	Le crime et les criminels

Drunk Master (ou en même temps que l'attaque de l'adversaire)	⇨ ✕ + ○
Falling Tree	⇖ ou ⇗ △
Art of Snake (en faisant un pas de côté)	□ + ○ ou ⇨ △ + ✕
Snakebite (pendant Art of Snake)	△△△
Rave Spin	⇙ ○○

KING

Ce jeune homme a été élevé dans l’orphelinat du premier King.
Après avoir été mortellement blessé par Ogre, son mentor lui a demandé de s’occuper de l’orphelinat, et c’est dans ce but qu’il se bat désormais comme catcheur professionnel.

Pays d’origine :	Mexique
Style de combat :	Catch
Âge :	28 ans
Taille :	2 m
Poids :	90 kg
Groupe sanguin :	A
Profession :	Catcheur professionnel, directeur d’orphelinat
Hobby :	Aider les orphelins
Aime :	Fêter la victoire avec Armor King
N’aime pas :	Les pleurs d’enfants

Head Spinner	□ + △□
Leg Breaker	⬇↘□
Deadly Boomerang (en faisant un pas de côté)	✕ + ○
Winding Nut (près de l’adversaire)	□ + ✕
Capital Punishment	↗□ + △

NINA WILLIAMS

Nina avait été chargée d'assassiner Kazuya Mishima lors du tournoi précédent. Après son échec, on l'a forcée à servir de cobaye dans des expériences cryogéniques. Réveillée par les pouvoirs d'Ogre, elle est désormais déterminée à éliminer Jin Kazama.

Pays d'origine :	Irlande
Style de combat :	Arts martiaux d'assassinat basés sur le koppojutsu et l'aikido
Âge :	22 ans
Taille :	1,61 m
Poids :	49 kg
Groupe sanguin :	A (mais modifié pendant son hibernation)
Profession :	Assassin visant Jin Kazama (il est possible qu'elle soit manipulée par Ogre)
Hobby :	Se remémorer des souvenirs
Aime :	Ne s'en souvient pas (peut-être le thé au lait)
N'aime pas :	Ne s'en souvient pas (peut-être Anna)

Bad Habit	⇨⇨✖ ou ⇩⇘⇨✖
Lift Shot (en faisant un pas de côté)	▲
Assassin Dagger	⇨➡■
Slap	⬅▲
Backhand Slap (près de l'adversaire)	⇩⇘⇨■ + ▲⇩

YOSHIMITSU

Yoshimitsu est le chef du clan Manji, une bande de voleurs qui dépouillent les riches pour donner aux pauvres. Il a décidé de participer au tournoi après avoir appris que son ami, le Dr Boskonovitch, avait besoin du sang d'Ogre pour vivre. Yoshimitsu se bat désormais pour sauver l'homme à qui il doit la vie.

Pays d'origine :	Aucun (anciennement Japon)
Style de combat :	Ninjutsu Manji amélioré
Âge :	Inconnu
Taille :	1,78 cm
Poids :	63 kg
Groupe sanguin :	O
Profession :	Chef du clan Manji
Hobbies :	Regarder des matchs de sumo en surfant sur Internet
Aime :	Les salles d'arcade (surtout celles de Shinjuku, au Japon)
N'aime pas :	Les malveillants et les mauvais perdants (aux jeux vidéo)

Moonsault Slayer	⇩⇘⇨□
Yoshimitsu Flash	⇦□ + ○
Yoshimitsu Blade	⇨➡△
Energy Charge (en faisant un pas de côté)	✕ + ○
Kangaroo Kick	○✕